

授業科目	メディア概論	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	加藤 成樹	実務経験					
授業クラス 学年	クリエイティブ学部 マンガ・アニメ学科 1年	担任		赤井 泰宏			
授業の概要	<p>漫画・コミックイラスト・CGに関する文化的位置、メディアとしての機能と課題、世界に発信できるアートとしての現状と未来について解説。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. オリエンテーション～メディアとアートの関係 5. 西洋社会における芸術への関心度について 6. 東洋（日本）の芸術への関心度について 7. 近現代美術史の概要（ルネサンス、ジャポニズム） 8. 近現代美術史の概要（印象派、抽象絵画） 9. 近現代美術史の概要（ポップアート、インスタレーション） 10. 近現代美術史の概要（インスタレーション、現代美術） 11. 日本の漫画・アニメの歴史とその特徴、独自性について 12. 商業イラストのデザイン性について 13. 印刷の知識、レイアウト、画面構成の基本について① 14. 印刷の知識、レイアウト、画面構成の基本について② 15. マーチャンダイジング、メディアミックスについて① 16. マーチャンダイジング、メディアミックスについて① 17. コンテンツビジネスとメディアの関係性、現状と未来について 18. 学期末試験 						
使用テキスト 教材等	適宜資料配布						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立てて、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点（各100点満点）の総合計を課題数で割った平均とする。</p> <p>科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>採点基準は、100点～90点＝S、89点～80点＝A、79点～70点＝B、69点～60点＝C、60点未満＝D（不合格）とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	各自でわかりやすく見直しができるノートを用意。						

授業科目	色彩学	講義	実技	演習	単位時間36－単位2		前期	後期
					単位時間72－単位4			
					単位時間108－単位6			
教科担当	古田雅仁	実務経験		グラフィックデザイナー				
授業クラス 学年	クリエイティブ学部 マンガ・アニメ学科 1年	担任		赤井 泰宏				
授業の概要	<p>表色系、色の三属性・混色・対比など、色彩検定3級程度の知識を習得する。各単元終了時に確認テストを実施。※検定受験者は補習を受講する事。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(BASIC STUDY)</p>							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 3. マンガキャラクターの基礎から簡単な描き方を学び「色面構成」「キャラクター作画基礎」「自己紹介漫画」「ストーリー基礎」を制作する。(BASIC STUDY) 4. 色のはたらき 5. 光と色を学ぶ 6. 眼のしくみを学ぶ 7. 混色 8. 色の表示を学ぶ 9. PCCS・トーン 10. 色名を学ぶ 11. 色彩心理を学ぶ 12. 色の視覚効果を学ぶ 13. 色の知覚的効果を学ぶ 14. 色彩調和を学ぶ 15. 色彩効果を学ぶ 16. 色彩と生活 17. ファッション・インテリアを学ぶ 18. 色彩検定対策 							
使用テキスト 教材等	新配色カード119a 色彩検定公式テキスト3級編 プリント配布							
成績評価方法 及び基準	各単元終了時に確認テストを実施し、学期末のテスト【100点満点】を行う。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。							
履修にあたっての 留意点	メモ帳持参。自分の作品に活かす想定をする事。検定受験者は補習を参加する事。							

授業科目	デッサン	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	服部 ミドリ	実務経験		画家・グラフィックデザイナー			
授業クラス 学年	クリエイティブ学部/マンガ・アニメ学科 MA:1年	担任		赤井 泰宏			
授業の概要	<p>幾何学形態・身近なものをモチーフにした鉛筆デッサンの技術の習得。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 3. マンガキャラクターの基礎から簡単な描き方を学び「色面構成」「キャラクター作画基礎」「自己紹介漫画」「ストーリー基礎」を制作する。(BASIC STUDY) 4. ①-1「構成デッサン-紙&小物」B4画用紙/縦横自由/鉛筆(クロッキー・レイアウト・描画法) 5. ①-2「構成デッサン-紙&小物」B4画用紙/縦横自由/鉛筆(構成・質感・描画) 6. ②-1「細密画-ペットボトル&水」B4画用紙/縦横自由/鉛筆(クロッキー・レイアウト) 7. ②-2「細密画-ペットボトル&水」B4画用紙/縦横自由/鉛筆(質感・描画) 8. ②-3「細密画-ペットボトル&水」B4画用紙/縦横自由/鉛筆(質感・描画) 9. ③-1「色彩画-植物」B4画用紙/縦横自由/鉛筆&色鉛筆(クロッキー・レイアウト・描画) 10. ③-2「色彩画-植物」B4画用紙/縦横自由/鉛筆&色鉛筆(質感・描画・色彩) 11. ④-1「色彩模写-動物」B4画用紙/縦横自由/鉛筆&色鉛筆(クロッキー・レイアウト・描画) 12. ④-2「色彩模写-動物」B4画用紙/縦横自由/鉛筆&色鉛筆(質感・描画・色彩) 13. ④-3「色彩模写-動物」B4画用紙/縦横自由/鉛筆&色鉛筆(質感・描画・色彩) 14. ⑤-1「自画像」B3画用紙/縦/鉛筆/鏡(クロッキー・レイアウト・描画) 15. ⑤-2「自画像」B3画用紙/縦/鉛筆/鏡(質感・描画) 16. ⑤-3「自画像」B3画用紙/縦/鉛筆/鏡(質感・描画) 17. ⑥-1「人物クロッキー」クロッキー帳/縦横自由/鉛筆&自由画材(ドローイング・人体) 18. ⑥-2「人物クロッキー」クロッキー帳/縦横自由/鉛筆&自由画材(ドローイング・人体) 						
使用テキスト 教材等	クロッキー帳・B3/B4画用紙・鉛筆・練り消し・カッター・色鉛筆・フィキサチーフ						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立てて、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。</p> <p>科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	著作権留意。締切厳守。創作の基礎となる観察力・集中力を日頃から意識。						

授業科目	コンピューター演習Ⅰ	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	岡本洋介・隈 健志郎	実務経験		グラフィックデザイナー			
授業クラス 学年	クリエイティブ学部 マンガ・アニメ学科1年	担任		赤井泰宏			
授業の概要	Illustratorの各ツールの基本操作とDTPデザインワークにおける基本操作の修得 ☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 自然の温かみを表現するため「ピー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. Illustrator基本操作－各ツールの操作方法新規ドキュメント 5. Illustrator基本操作－グラデーションの適用と応用 6. Illustrator基本操作－オブジェクトデータのコピーとペースト 7. Illustrator基本操作－カラーモードとCMYKカラー調整 8. Illustrator基本操作－ベジェ曲線によるペンツール実習 9. Illustrator基本操作－マスクの実習 10. Illustrator基本操作－データの保存方法とファイル形式について 11. Illustrator基本操作－テキストデータの扱い 12. Illustrator基本操作－Illustratorへの画像配置・画像スキャン 13. Illustrator・PhotoShopを応用したポスター制作Ⅰ 14. Illustrator・PhotoShopを応用したポスター制作Ⅱ 15. Illustrator・PhotoShopを応用したポスター制作Ⅲ 16. Illustrator・PhotoShopを応用したポスター制作Ⅳ 17. Illustrator・PhotoShopを応用したポスター制作Ⅴ 18. Illustrator・PhotoShopを応用したポスター制作Ⅶ 						
使用テキスト 教材等	世界一わかりやすいIllustrator&Photoshop						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立てて、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点（各100点満点）の総合計を課題数で割った平均とする。</p> <p>科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D（不合格）とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	しっかりとメモや記録をとること。						

授業科目	キャリアガイダンスⅠ	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	鳥居靖洋	実務経験		就職担当・漫画家			
授業クラス 学年	マンガ・アニメ学科 1年	担任		赤井 泰宏			
授業の概要	<p>ビジネスマナーから一般常識や自己分析を行う。 また就職活動に必要な準備と対応例を学ぶ。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 3. マンガキャラクターの基礎から簡単な描き方を学び「色面構成」「キャラクター作画基礎」「自己紹介漫画」「ストーリー基礎」を制作する。(BASIC STUDY) 4. 就活を始める前の心構え：マイロード21 5. 租税教室 6. ビジネスマナーについて1：言葉使い 7. ビジネスマナーについて2：行動や動き・服装 8. ビジネスマナーについて3：文章…小テスト 9. 就活に必要な提出物の準備 10. 提出書類の解説1 11. 提出書類の解説2 12. 夏休みの利用法 13. 職業観1：マイロード21 14. 職業観2：マイロード21 15. マナーに関する小テスト 16. 就活の流れ 17. 自己分析準備 18. 企業研究準備 						
使用テキスト 教材等	筆記用具・マイロード21 配付資料						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立てて、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点（各100点満点）の総合計を課題数で割った平均とする。</p> <p>科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D（不合格）とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	キャリアガイダンスの授業はⅠ～Ⅲの三部構成で行う。段階を追ってキャリア形成に必要な知識やマナー、対応例を学ぶ。						

授業科目	アニメ背景美術 I	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期	
					単位時間72－単位4			
					単位時間108－単位6			
教科担当	都築 美耶	実務経験		漫画家・イラストレーター				
授業クラス 学年	クリエイティブ学部 マンガ・アニメ学科1年	担任		赤井 泰宏				
授業の概要	<p>アニメーション独自の世界観をつくりあげる背景技術を学習。 描く能力の基礎を手描きにて修得。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(BASIC STUDY)</p>							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY)						
	2.	自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY)						
	3.	マンガキャラクターの基礎から簡単な描き方を学び「色面構成」「キャラクター作画基礎」「自己紹介漫画」「ストーリー基礎」を制作する。(BASIC STUDY)						
	4.	課題①「道」：空間を意識した背景の作画。演出。(出題)						
	5.	課題①「道」：空間を意識した背景の作画。演出。						
	6.	課題①「道」：空間を意識した背景の作画。演出。(提出)						
	7.	課題②「室内」：明暗を意識した背景の作画。演出。(出題)						
	8.	課題②「室内」：明暗を意識した背景の作画。演出。						
	9.	課題②「室内」：明暗を意識した背景の作画。演出。(提出)						
	10.	課題③「背景制作」：課題①②で修得した技術を生かした背景の作画。(出題)						
	11.	課題③「背景制作」：課題①②で修得した技術を生かした背景の作画。						
	12.	課題③「背景制作」：課題①②で修得した技術を生かした背景の作画。						
	13.	課題③「背景制作」：課題①②で修得した技術を生かした背景の作画。(提出)						
	14.	課題④「アニメカット」：背景に合わせてキャラクターを描く。(出題)						
	15.	課題④「アニメカット」：背景に合わせてキャラクターを描く。						
	16.	課題④「アニメカット」：背景に合わせてキャラクターを描く。ブラッシュアップ						
	17.	課題④「アニメカット」：背景に合わせてキャラクターを描く。ブラッシュアップ						
	18.	課題④「アニメカット」：背景に合わせてキャラクターを描く。ブラッシュアップ						
使用テキスト 教材等	アニメスタジオで教わる背景画の大原則。その都度プリントの配布							
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立てて、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。</p> <p>科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>							
履修にあたっての 留意点	積極的な創作のアウトプット。締め切り厳守。							

授業科目	マンガ基礎 I	講義	実技	演習	単位時間36—単位2 単位時間72—単位4 単位時間108—単位6	前期	後期
教科担当	赤井泰宏	実務経験		漫画家			
授業クラス 学年	マンガ・アニメ学科 1年	担任		赤井泰宏			
授業の概要	<p>マンガ制作に必要な知識と技術を習得。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 3. マンガキャラクターの基礎から簡単な描き方を学び「色面構成」、「キャラクター作画基礎」、「自己紹介漫画」、「ストーリー基礎」を制作する。(BASIC STUDY) 4. ページ構成とコマ割り 5. ページ構成とコマ割り・自己紹介マンガ 6. ページ構成とコマ割り・自己紹介マンガ完成まで 7. マンガの各ジャンルの描き方を学ぶ 8. キャラの表情の描き分け 9. キャラの表情の描き分け 10. 書き文字を使った画面作り 11. 書き文字を使った画面作り 12. 書き文字を使った画面作り 13. 複数のキャラクターを空間に配置する 14. 複数のキャラクターを空間に配置する 15. 複数のキャラクターを空間に配置する 16. 8P以上の作品の制作 17. 8P以上の作品の制作 18. 8P以上の作品の制作 						
使用テキスト 教材等	各課題必要時、資料プリント等を配布。						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	それぞれの技法を作品制作にあたり実践することを心がける						

授業科目	デジタル作画Ⅰ	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期	
					単位時間72－単位4			
					単位時間108－単位6			
教科担当	西村美夢	実務経験		漫画家				
授業クラス 学年	クリエイティブ学部 マンガ・アニメ学科 1年	担任		赤井泰宏				
授業の概要	<p>「デジタル作画」を取り入れた「マンガ制作」について学び、CLIPSTUDIOの基礎技術を修得。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(BASIC STUDY)</p>							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY)						
	2.	自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY)						
	3.	マンガキャラクターの基礎から簡単な描き方を学び「色面構成」「キャラクター作画基礎」「自己紹介漫画」「ストーリー基礎」を制作する。(BASIC STUDY)						
	4.	マンガ原稿データの作り方。①(説明)						
	5.	マンガ原稿データの作り方。②(コマ割りとトーンの張り方)						
	6.	作成した原稿を使用し、1Pマンガの作成。①						
	7.	作成した原稿を使用し、1Pマンガの作成。②						
	8.	作成した原稿を使用し、1Pマンガの作成。③						
	9.	パス定規を使用し、一点透視図法による背景の作画。①						
	10.	パス定規を使用し、一点透視図法による背景の作画。②						
	11.	パス定規を使用し、一点透視図法による背景の作画。③						
	12.	パス定規を使用し、一点透視図法による背景の作画。④						
	13.	モノクロの扉絵作成。①						
	14.	モノクロの扉絵作成。②						
	15.	モノクロの扉絵作成。③						
	16.	モノクロの扉絵作成。④						
	17.	モノクロの扉絵作成。⑤						
	18.	モノクロの扉絵作成。⑥						
使用テキスト 教材等	タブレットPC							
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立てて、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。</p> <p>科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>							
履修にあたっての 留意点	締切り厳守							

授業科目	ネーム技法	講義	実技	演習	単位時間36—単位2 単位時間72—単位4 単位時間108—単位6	前期	後期
教科担当	赤井泰宏	実務経験		漫画家			
授業クラス 学年	マンガ・アニメ学科 1年	担任		赤井泰宏			
授業の概要	<p>マンガ制作におけるストーリー展開の技術を実践的に習得</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 3. マンガキャラクターの基礎から簡単な描き方を学び「色面構成」、「キャラクター作画基礎」、「自己紹介漫画」、「ストーリー基礎」を制作する。(BASIC STUDY) 4. コマ割りの指導、ネーム製作の技法 5. ストーリー基礎の作品を基にしたネーム制作 6. ストーリー基礎の作品を基にしたネーム制作 7. コマ割りの指導、「家族」テーマのプロット制作 8. 「家族」テーマのネーム 9. 「家族」テーマのネーム 10. 「家族」テーマのネーム 11. 8ページ以上の原稿制作 12. 8ページ以上の原稿制作 13. 8ページ以上の原稿制作 14. 8ページ以上の原稿制作 15. 投稿・持ち込みの仕方について 16. コンテスト向け原稿制作 17. コンテスト向け原稿制作2 18. コンテスト向け原稿制作3 						
使用テキスト 教材等	教材プリント等						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点（各100点満点）の総計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D（不合格）とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	人に読まれることを意識し、商業作品として成り立つ作品を目指し制作する。						

授業科目	キャラクターデザイン	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	木村咲慧	実務経験		イラストレーター			
授業クラス 学年	クリエイティブ学部 マンガ・アニメ学科	担任		赤井泰宏			
授業の概要	<p>漫画制作のためのキャラクターデザインの技術を習得する。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 3. マンガキャラクターの基礎から簡単な描き方を学び「色面構成」「キャラクター作画基礎」「自己紹介漫画」「ストーリー基礎」を制作する。(BASIC STUDY) 4. キャラクター等身の描き方1 5. キャラクター等身の描き方2 6. キャラクター等身の描き方3 7. 実在の人物をモデルにしたキャラクターデザイン1 8. 実在の人物をモデルにしたキャラクターデザイン2 9. 実在の人物をモデルにしたキャラクターデザイン3 10. 年齢別のキャラクターデザイン1 11. 年齢別のキャラクターデザイン2 12. 年齢別のキャラクターデザイン3 13. 年齢別のキャラクターデザイン4 14. ジャンル別キャラクターデザイン1 15. ジャンル別キャラクターデザイン2 16. ジャンル別キャラクターデザイン3 17. ジャンル別キャラクターデザイン4 18. ジャンル別キャラクターデザイン5 						
使用テキスト 教材等	iPad、資料はデータにて配布						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立てて、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点（各100点満点）の総合計を課題数で割った平均とする。</p> <p>科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D（不合格）とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	漫画作品の登場人物として活かす事の出来るキャラクターを制作。						